

The illustration depicts a dense cornfield at sunset. The sky is a hazy, golden yellow, with a bright sun low on the horizon. Numerous flying insects, resembling bees or wasps, are scattered throughout the scene, some hovering near a central nest. The nest is a chaotic pile of dry stalks and husks, and inside it, a human skull is visible, partially obscured by the debris. The corn stalks are tall and dark, creating a claustrophobic atmosphere. The entire scene is framed by a red border with ornate, gothic-style cutouts at the corners and bottom.

Horreur Gothique

Sur la route
de Port d'Elhour

Sur la route de Port d'Elhour

*Une aventure pour Ravenloft
Par Jerem
V1 - janvier 2025*

Cette aventure est conçue pour un groupe de 3 à 6 personnages de niveau 3 à 5. Sans être indispensable, un clerc sera très utile. Elle est censée se dérouler peu après le *RQ1 night of the walking dead* alors que les PJ, n'ayant pas pu quitter *Ravenloft*, errent sur le domaine de Souragne. Elle peut également être utilisée indépendamment, et dans ce cas, les Brumes emporteront le groupe d'aventuriers tandis qu'il traverse une région chaude et boisée.

À la fin du RQ1, les villageois offrent nourriture et équipement aux PJ, puis les pressent de partir pour éviter d'attirer l'attention du Seigneur de la Mort. À ce moment-là, ils peuvent suggérer aux PJ de rejoindre Port d'Elhour s'ils veulent prendre un bateau et pouvoir ainsi rentrer chez eux. Ils indiqueront la direction de la route de Tristepas. Port d'Elhour se trouve à environ deux ou trois heures de marche de Marais d'Tarascon. Mais l'appréciation des distances peut varier d'une personne à l'autre dans *Ravenloft*.



Commencer l'aventure

Les PJ sont sur la route qui relie Marais d'Tarascon et Port d'El-hour, ou errent, perdus dans les bois. L'air est moite, et les moustiques sont de sortie pour harceler les voyageurs. La terre meuble s'enfonce à chaque pas et donne l'impression de marcher sur un tapis de mousse. Une légère odeur de végétaux en décomposition plane dans l'air.

Alors qu'ils se rapprochent sans le savoir du lieu du festival, les PJ commencent à percevoir les battements sourds et réguliers d'un tambour, provenant de la forêt. Plus ils se rapprochent, plus ils entendent d'autres percussions, ainsi que des chants, des cris, et des mains qui frappent en rythme. Une fête semble se dérouler non loin. Il s'agit en réalité une cérémonie, où une cinquantaine de personnes portant des vêtements clairs et amples, sont en train de danser et chanter autour d'une idole en bois. La plupart d'entre elles semblent en transe et fortement alcoolisées. Le rituel est mené par une femme également vêtue de blanc et portant un châle rouge sur les épaules. Elle sacrifie des poulets à une statuette, lui fait des offrandes de fruits, et lui crache au visage une fine pluie d'alcool. La statuette mesure environ 70 cm de haut, elle est en bois sombre, ancienne et abîmée. Placée sur un monticule de pierres, elle représente un petit corps d'homme surmonté d'un véritable crâne de chèvre. Quelques plumes sont également collées dessus.

Que les PJ soient intéressés ou non, ils voient alors un homme vêtu d'un bermuda et d'une chemise ample en lin, se faire repousser violemment par quatre autres hommes portant le même accoutrement. Tous les membres de ce petit groupe semblent assez avinés si on en juge par leur démarche mal assurée et leur élocution. L'homme rejeté finit par trébucher à l'orée de la forêt sous les cris et les insultes de ses détracteurs. Une

fois débarrassés de lui, les quatre autres retournent dans les bois en direction du festival. L'homme à la peau bronzée et aux cheveux roux se redresse un peu pour lâcher une bordée d'insultes, le poing levé. Il aperçoit alors les PJ.

Si les PJ assistant à la scène souhaitent lui venir en aide, les quatre hommes prendront peur et s'enfuiront dans les bois à leur approche. S'ils ne sont pas intéressés, c'est Jacquet qui les interpellera et les suppliera de l'aider. S'ils restent insensibles à ses appels, il leur proposera même de les dédommager en leur proposant un anneau en argent (valeur (4 po)). Plus tard, si nécessaire, il prétendra qu'ils pourront en trouver d'autres chez le maître.

Enfin si les PJ ne veulent toujours pas l'aider, il les laissera partir en les maudissant (*n'oubliez pas qu'une malédiction n'est jamais anodine dans Ravenloft*).

Une fois qu'il aura accroché son public, Jacquet pourra lui expliquer la situation. Son haleine est chargée d'alcool, il s'exprime avec difficulté et colère, parfois même en pleurant.



Sa bien-aimée Georgina est retenue prisonnière par le maître Charles Lafeuille. Cela fait plus d'une semaine et Jacquet est très inquiet car même si elle avait fait une grave bêtise elle aurait déjà dû être relâchée. De plus le maître a congédié tous les domestiques de la maison sauf Georgina, ce qui n'est pas habituel et l'inquiète fortement.

Questionné sur des points précis, il répondra de façon à se faire passer pour une victime, quitte à mentir si nécessaire. Son état d'ébriété lui offrira un prétexte pour modifier ses déclarations au

cas où les PJ mettraient le doigt sur une incohérence dans son récit, et embrouillera suffisamment son esprit pour que ses réponses paraissent sincères (de son point de vue), si les PJ venaient à utiliser un sort d'*ESP* ou de *détection des mensonges* sur lui.

- **D'où vient-il, qui est-il ?** Il s'appelle Jacquet et travaille comme ouvrier à la plantation de maître Lafeuille. Il vit dans le village (taudis) des ouvriers en bordure de la plantation. Il n'a pas de famille. **(Vrai)**
- **Pourquoi a-t-il été chassé du festival ?** Parce qu'il a voulu monter les autres ouvriers de la plantation contre le maître pour libérer Georgina, mais ceux-ci sont trop lâches. **(Vrai)**
- **Georgina est-elle amoureuse de lui ?** Oui bien sûr, ils ont même prévu de se marier. **(Faux)** *Elle n'a aucun sentiment pour lui. Il ne pourra pas le cacher si l'on insiste fortement.*
- **A-t-il demandé de l'aide à d'autres personnes ?** Non, uniquement aux ouvriers. **(Faux)** *Il a demandé l'aide de Zylie, la femme au châle rouge, et aussi celle d'un voodan du marais. C'est suite à la rencontre avec ce dernier que s'est déclenchée la malédiction sur la maison Lafeuille.*
- **Comment sait-il que Georgina est retenue par le maître ?** C'est Octavie, une autre bonne de la maison qui le lui a dit lorsque tous les serviteurs ont été congédiés il y a deux jours. **(Vrai)**
- **Combien de personnes protègent la maison du maître ?** Il pense qu'il n'y a plus que le maître, sa femme, ses deux enfants et Georgina à l'intérieur. **(Vrai)** Mais ce n'est qu'une supposition. Il pense que les contremaîtres qui vivent dans le village près de la plantation pourraient venir défendre le maître. Ils sont au nombre de huit. **(Vrai)** Mais c'est encore une supposition, les

contremaîtres ont trop peur de s'approcher de la maison.

Si les PJ utilisent un quelconque moyen pour le contraindre à dire la vérité, par un interrogatoire musclé, en le mettant face à ses contradictions ou en menaçant de ne pas l'aider, il révélera ce qui suit.

Il avouera qu'il y a deux jours il a demandé de l'aide à un voodan de Maison d'Sablet, pour libérer la jeune femme. Il s'agit de **Patte de Poule** (*BM Ravenloft p.99*) mais il ne connaît pas son nom. Cependant, le voodan lui a lancé une malédiction à la place, alors il s'est enfui. **(Vrai)** Bien que ce ne soit pas ce qui s'est réellement passé, c'est ainsi qu'il se remémore la rencontre. Les détails sont flous, il avait trop bu.

Jacquet pourra indiquer comment se rendre à la maison du maître, qui se trouve à l'est à environ 500 m de là. Il faut couper à travers un petit bois pour aller au plus court, sinon il est possible de suivre la route et de prendre le sentier plus loin.

Le jeune homme pourra accompagner les PJ jusqu'à la limite du jardin, mais pas plus loin, car il craint quand même des représailles de la part de son maître. Son empressement, et le fait qu'il ne soit pas trop inquiet de la présence d'étrangers ici pourraient intriguer les PJ. L'alcool aidant, il est plus détendu, mais surtout ces étrangers sont une aubaine pour lui. Il masquera donc son inquiétude naturelle à la vue de demi-humains, mais une *ESP* pourra la révéler.

Bien que Jacquet pousse les PJ à partir libérer Georgina au plus vite, ceux-ci pourraient être tentés d'en savoir un peu plus sur l'affaire avant de s'engager.



Contexte pour le MD

Tout est vrai, ou presque. Lafeuille avait bien prévu d'abuser de la jolie servante, une pratique répandue à Souragne. Sur ce domaine, les maîtres de plantation ont tous les droits sur leurs ouvriers et ne s'en privent pas, quand bien même seraient-ils eux-mêmes d'anciens ouvriers. Éléonore Lafeuille, la femme du maître, bien consciente des règles en cours ici aurait pu détourner le regard, comme d'habitude. Mais Georgina possède un petit quelque chose en plus qui pourrait mettre en péril son statut d'épouse officielle. Une crainte irrépressible avait fait son chemin dans son esprit, et il fallait donc agir pour préserver sa famille. Dès le retour de la servante, elle prendrait les dispositions nécessaires. Peut-être pas aller jusqu'à tuer Georgina, mais au moins la défigurer suffisamment pour la rendre moins désirable.

Alors, lorsque Charles entraîne Georgina en direction de la dépendance, Éléonore congédie les autres serviteurs de la maison et s'enferme dans sa chambre pour aiguiser ses couteaux. Les deux enfants, Ambrose 9 ans et Félix 6 ans, se retrouvent livrés à eux-mêmes dans leur chambre.

Mais dans la dépendance, les choses ne se passent pas comme prévu, Georgina se défend bec et ongles. Lafeuille, excédé par sa résistance, la pend à une poutre après l'avoir assommée.

Au même moment Jacquet réussit à atteindre la cabane du voodan, mais il est complètement décontenancé par les élucubrations mystiques du vieil homme. Ivre de fatigue et de boisson, il s'emporte et profère insultes, menaces et malédictions...

Celles-ci sont entendues par les Sombres Puissances qui régissent *Ravenloft*. Tous les protagonistes se re-

trouvent alors acteurs d'un vaudeville macabre au cœur de la plantation.

En repassant le seuil de sa maison, Charles est devenu une blême condamnée à hanter sa demeure (ou privé de sortie). À sa mort, Georgina, le cou brisé, s'est transformée en un walpurgest assoiffé de vengeance. Elle est toujours pendue à une poutre et totalement incapable de s'en dépêtrer. La jalousie d'Éléonore Lafeuille a transformé celle-ci en veuve rouge, elle attend dans sa chambre qu'un nouveau prétendant tombe dans sa toile.



Le décor, théâtre de toute cette affaire, a aussi évolué. La maison principale est maintenant animée d'une volonté propre et tourmente les enfants innocents. La terre a noirci autour de la dépendance, cette noirceur s'est répandue autour de la maison principale et entraîne le pourrissement de la végétation qui la recouvre. Un saule étrangleur, des épouvantails ravenloftiens, et un imposateur jouent le rôle de figurants dans des endroits prisés du domaine. Toute la terre sur la propriété de Lafeuille devient

donc petit à petit maudite, malade et inculte. Plus rien ne peut y pousser. La végétation et les plantations se meurent.

Cette maladie de la terre se transmet aussi aux créatures vivantes, et donc aux PJ. Malgré les précautions prises, dès lors qu'un PJ marche sur la terre noire il sera contaminé. Il n'y a pas de jets de sauvegarde, ni de chaussures spéciales, ni une quelconque magie pour s'en protéger. À moins de ne jamais toucher le sol, soit sous forme gazeuse, éthérée, ou en volant...

Une fois contaminé, des taches noires charbon apparaissent sur la peau, toujours plus nombreuses jour après jour, en commençant par les pieds et remontant le long du corps. Tout cela est totalement indolore, et à moins de regarder, le personnage ne s'en rendra compte que lorsque les parties non couvertes de son corps changeront de couleur.

Autre effet néfaste, la maladie entraîne une perte d'un point de Constitution par jour. Cette perte se produit toujours à minuit, ce qui fait que les malades se sentent plus faibles à leur réveil. Pour se soigner, les personnages doivent d'abord quitter le domaine, puis recevoir un sort de *guérison des maladies* ou une *potion de soin des blessures graves*. Ils récupéreront alors un point de Constitution tous les deux jours jusqu'à revenir à leur score initial avant infection. Tout retour sur les terres contaminées relancera la maladie.

Un PJ inspectant le nord du domaine notera que la contagion semble s'arrêter net devant les champs du voisin, suivant une délimitation pouvant rappeler une sorte de limite cadastrale.



Les protagonistes

Au début de l'aventure, les ouvriers et les contremaîtres participent au festival en l'honneur du seigneur du Marais, également appelé Seigneur de la Mort. Le rituel est mené par Maître Zylie, tous les participants consomment sont assez éméchés.

Cette cérémonie courante a généralement pour but d'apaiser le Seigneur de la Mort et s'assurer que rien de mauvais ne se produise dans les prochains mois. Mais le rituel d'aujourd'hui est un peu différent, car les ouvriers sentent bien que quelque chose de néfaste est en cours. Les contremaîtres s'étant rendus à proximité de la maison du maître ont remarqué les taches noires dans la terre.

Selon le moment où ils sont rencontrés, les ouvriers peuvent se trouver dans la forêt pendant le festival, puis sur le chemin vers leur village en train de rentrer, et enfin les jours suivants dans les plantations à travailler et le soir dans leurs habitations. Durant la cérémonie, ils seront très pris par le rituel et ne supporteront pas d'être dérangés. Ils accepteront des observateurs mais chasseront tous ceux qui veulent les interrompre ou les forcer à parler. Par contre à la fin, ils repartiront satisfaits vers leur village, et seront plus enclins à répondre à des questions, même en étant toujours sous l'effet de l'alcool.

Comme toujours, gardez en mémoire que les étrangers, et en particulier les demi-humains peuvent provoquer des réactions de crainte de la part des autochtones de *Ravenloft*.

Les contremaîtres sont des ouvriers expérimentés ayant reçu une promotion. Ils vivent dans de petites maisons en bordure du village ouvrier. Ils portent tous les huit une écharpe noire à la taille, symbole de leur statut. Ils n'ont pas plus d'information que les autres ouvriers.

S'ils sont interrogés par les PJ, les employés de la maison confirmeront que la maîtresse les a congédiés depuis une semaine, et qu'elle s'est enfermée chez elle avec sa famille. Le maître a bien emmené Georgina, mais pas dans la maison. Ils ne savent pas où d'ailleurs.

Les autres ouvrières savent ce qui attend la jeune fille, mais Octavie est la seule à l'avoir déjà subi. Toutefois la pratique étant répandue et « tolérée » à Souragne, elle a préféré faire abstraction de cet événement pénible. Les contre-mâîtres quant à eux continuent de faire travailler les employés dans la plantation, mais semblent visiblement inquiets. Ils n'osent plus approcher de la maison. L'un d'eux, Ferderlic, a déjà des petites taches noires en formation sous ses pieds mais ne les a pas encore remarquées. Rapidement d'autres ouvriers seront affectés par ce mal. Concernant Jacquet, tout le monde s'accordera pour dire que c'est un bon gars, mais qu'il a un peu perdu la boule depuis qu'il s'est entiché de Georgina.

Des questions plus ciblées de la part des PJ permettront d'obtenir de précieux indices.

- **Au sujet de Georgina** : ses amies confirmeront qu'elle n'est pas du tout intéressée par Jacquet et que ce dernier semble s'en être tellement amouraché qu'il n'est plus capable d'entendre la réalité. Elle a bien été séquestrée par le maître il y a une semaine environ, et toutes (Georgina comprise) savent ce qui l'attend. Ce droit de cuisage des maîtres sur les ouvrières est bien connue de tous les ouvriers, mais tenter de s'y opposer pourrait avoir de lourdes conséquences comme le bannissement du domaine. Ce qui est bien pire qu'un quelconque châtiment corporel. Les ouvrières sont donc résignées, elles ont toutes vécu leur vie ici et y ont leur famille. Quitter la plantation serait un crève-cœur, à moins de ne pas avoir d'attache et dans ce cas il

serait très facile de se faire embaucher dans une autre.

- **Concernant les problèmes de cœur, médicaux, surnaturels, etc.** : les personnages seront orientés vers Maîtresse Zylie (voir plus bas). C'est une ouvrière qui a la réputation de posséder un don, quand bien même la nature de ce don ne puisse être précisée. Elle dirige également les festivals en l'honneur du Seigneur de la Mort. En insistant un peu sur la question des pouvoirs surnaturels, les PJ risquent de mettre mal à l'aise les ouvriers. Toutefois cela pourra les amener à mentionner, avec frayeur, un voodan qui vit dans les marais.
- **Sur le comportement de Jacquet ces derniers jours** : il n'a pas travaillé et a passé son temps à se saouler, mais quelqu'un l'aurait apparemment vu revenir du marais juste avant cela et pense qu'il y aurait un lien. Il n'est évidemment pas possible de mettre la main sur ce témoin.
- **Sur le maître et sa famille** : il vit dans la maison avec son épouse et ses deux enfants de 9 ans et 6 ans. Il n'est pas pire qu'un autre maître de Souragne (du point de vue des joueurs, ce serait probablement un tyran). Sa plantation produit du sucre, du coton, du chanvre, quelques céréales ainsi que des légumes et des racines alimentaires. Les ouvriers distillent également une gnôle avec ce que leur laisse le maître. S'ils apprennent le décès du maître, les ouvriers prendront peur, jusqu'à l'éventuelle reprise de la plantation par un autre.
- **Diane** : c'est la nourrice des enfants du maître, elle les connaît bien et est appréciée d'eux. Elle pourra les recueillir si les PJ lui demandent, et mettra tout en œuvre pour calmer Félix. Elle est aussi l'accoucheuse du village, et pourra révéler que le maître n'a pas d'autres enfants, en particulier avec

une des ouvrières dont il aurait abusé. Elle ne s'est pas occupée des grossesses d'Éléonore, c'est un soigneur de Port d'Elhour qui est venu spécialement pour ça.

- **Octavie** : cette jolie jeune femme de 20 ans a également été abusée par le maître il y a quelques années. Elle essaie d'oublier cet épisode et ne voudra pas en parler. Mais si les PJ la questionnent avec délicatesse, ou avec le soutien de Diane ou de Zylie, ils pourront apprendre d'elle que le maître emmène ses victimes dans une cabane isolée au nord de la maison principale.
- **Zylie** : cette ouvrière brune, à la peau blafarde tirant vers le gris, est indiscernable des autres ouvrières durant ses heures de travail. En dehors, elle revêt souvent un châle rouge à franges, enferme ses longs cheveux dans un foulard de la même couleur, se pare de bijoux en bois, en os ou en plumes et se fait appeler Maîtresse Zylie. Elle ne possède pas de don surnaturel contrairement à ce que pensent les ouvriers, mais simplement un peu de perspicacité et un bon sens de l'observation. Les ouvriers et les contremaîtres peuvent faire appel à elle pour lire leur avenir dans les os de poulet, ou en cas de maladie bénigne. Son supposé don a fait d'elle la grande prêtresse pour les cérémonies en l'honneur du Seigneur de la Mort. Elle est très appréciée de toute la communauté et aucune agression envers elle ne sera tolérée par les ouvriers. Elle ne pense pas mal agir en se faisant passer pour une voyante auprès des autres, car elle joue plus le rôle d'une confidente et d'une conseillère et ne se voit pas comme un imposteur.

Au sujet de Jacquet, elle pourra indiquer qu'il est venu la voir il y a une quinzaine pour qu'elle lui prépare un philtre d'amour. Bien qu'il n'ait pas mentionné le nom de la personne à qui il comptait faire boire le breuvage, elle s'en doutait, car les ragots circulent vite

dans ce minuscule village. De plus il n'y avait pas vraiment de risque, car elle savait très bien que son philtre n'était que de l'eau mélangée à des ingrédients inoffensifs, mais elle ne l'avouera pas directement devant les personnages et surtout pas aux villageois face à qui elle a une image à entretenir. Ce sera par des allusions subtiles comme « *ce genre de philtre ne fonctionne pas tout le temps, par exemple si le destinataire est déjà très épris de quelqu'un d'autre... ou s'il n'est pas complètement bu, etc.* », qu'elle fera comprendre aux personnages que son philtre n'était qu'un placebo.

Si on lui demande ce qu'il faudrait faire pour trouver un philtre plus efficace, s'il existe quelqu'un de plus puissant qui aurait pu aider Jacquet, ou encore ce qu'il pouvait bien faire dans le marais, elle mentionnera le nom de Patte-de-Poule. Elle est la seule à connaître son nom. C'est un ermite vivant dans le marais et disposant de (vrais) pouvoirs surnaturels. Jacquet aurait tout à fait pu aller le voir pour ensorceler Georgina. Et c'est exactement ce qui s'est passé, le jeune homme avait d'ailleurs dérobé une barrette appartenant à la jeune servante dans ce but.

Elle ne possède pas d'autres informations que celles connues des autres ouvriers.

Les lieux

Maison d'Sablet

Certains ouvriers pourront indiquer que Patte-de-Poule vit dans le marais, appelé Maison d'Sablet, près du lac Noir en indiquant vaguement l'ouest. Ces informations laconiques peuvent paraître insuffisantes pour décider d'une direction, pourtant si l'on cherche le voodan dans le marais, on finit toujours par le trouver !



Les PJ auront l'occasion de découvrir un radeau abandonné sur la berge qui les conduira malgré eux jusqu'à la cabane du voodan. S'ils disposent de leur propre embarcation, ils arriveront naturellement chez lui aussi. Il faut néanmoins que les joueurs expriment le désir de le trouver pour que cela se produise.

Si le chemin menant à la cabane se suit sans effort, les marais n'en restent pas moins dangereux. Concrètement, si les joueurs demandent s'ils se dirigent bien vers le Lac Noir, essaient de s'orienter, ou cherchent des indices, ils ont 75 % de chance qu'un événement fâcheux se déclenche. Le marais a une profondeur très variable, elle peut passer très rapidement de 30 cm à 4 m. Par conséquent il est possible d'avoir de l'eau jusqu'aux genoux à un endroit et tomber dans une profonde fosse un mètre plus loin. Le seul moyen de traverser le marais sans encombre est que les joueurs ne doutent pas de leur destination.

Événements possibles dans le marais

1. Sables mouvants : faites lancer 1d4 à chaque joueur. Sur un résultat de 1, son personnage est pris dans des sables mouvants. Le PJ doit réussir un jet de sauvegarde contre sorts pour tenter de rester à flot. Tous les objets qu'il tenait en main sont perdus, sauf s'ils disposent d'une lanière ou d'une sangle, comme un bouclier. Si personne ne peut l'aider, le PJ peut essayer de surnager, en se « couchant » sur le sable mouvant, et petit à petit se rapprocher de la terre ferme. Cela prend 4 rounds, au cours desquels il doit réussir des tests de Dextérité avec un malus de -4 au premier round, -3 au deuxième, etc. À chaque échec à ces tests, il subit 1d4 points de dégâts de suffocation.

2. Zombies errants (4) : CA 8 ; DE 6 ; DV 2 ; pv 10, 10, 9, 7 ; TAC0 19 ; AT 1 ; D 1d8 ; AS - ; DS immunités standards des morts-vivants ; RM - ; T M ; Mo 20 ; PX 65. *(BM AD&D2 p.373)*

3. Serpent constricteur normal (1) : CA 6 ; DE 9 ; DV 3+2 ; pv 19 ; TAC0 17 ; AT 2 ; D 1/1-3 ; AS constriction ; DS - ; RM - ; T M (6 m de long) ; Mo 11 ; PX 175. *(BM AD&D2 p.321)* Il se glissera sur le radeau du côté où un PJ est isolé pour l'entraîner dans l'eau. Le PJ doit faire un jet de surprise, en cas d'échec le serpent s'est enroulé autour de lui et utilise sa constriction.

4. Crocodiles (3) : CA 5 ; DE 6, nage 12 ; DV 3 ; pv 16, 15, 14 ; TAC0 17 ; AT 2 ; D 2d4/1d12 ; AS surprise ; DS - ; RM - ; T G (3 m de long) ; Mo 9 ; PX 65. *(BM AD&D2 p.50)* ils tenteront de faire chavirer le radeau.

5. Punaises d'eau géantes (2) : CA 5 ; DE 6 ; DV 1+1 ; pv 6, 6 ; TAC0 20 ; AT 1 ; D 1d4 ; AS paralysie, ponte ; DS - ; RM - ; T M ; Mo 6 ; PX 120. *(BM AD&D2 p.205)*

6. Banc de sable : invisible à l'œil nu, il stoppe net le radeau. Tout autour le marais est profond de 4 m, il n'y a aucun appui permettant de se dépêtrer avec la rame. Il faut savoir nager et pousser le radeau, ou trouver un autre moyen de le débloquer. Cela ne manquera pas d'attirer un serpent ou un crocodile.

7. Incident : La rame subitement se brise en plein milieu du marais. Elle était pourrie de l'intérieur. Les PJ doivent trouver un autre moyen pour avancer.

8. Déchets flottants : Le radeau s'empêtre dans des végétaux, qui à force de s'accumuler vont le faire couler. Il faut infliger 20 points de dégâts avec des armes tranchantes à ces végétaux. Si au bout de 3 rounds ils ne sont toujours pas détruits, les PJ se retrouvent avec de l'eau jusqu'au genoux, et à la merci d'une éventuelle créature.

La cabane de Patte de Poule

Cette simple hutte sur pilotis se situe dans une partie isolée du marais, à l'ombre de gros arbres humides. Elle est construite avec de la canne à sucre. De loin, elle paraît abandonnée, pourtant une faible lueur vacillante émanant de l'intérieur peut être aperçue en s'approchant. Les embarcations dériveront tranquillement vers elle et s'arrêteront en dessous comme par magie. Il faudra se hisser de deux mètres au-dessus du niveau de l'eau pour atteindre cette plateforme. Patte de Poule n'est pas directement visible de l'extérieur, il faut s'approcher suffisamment et passer la tête par l'ouverture pour apercevoir sa silhouette sombre assise dans un coin, entourée de bougies.

Le voodan se montrera accueillant envers les nouveaux venus, mais sans excès. Il les invitera à entrer et à s'asseoir face à lui pour expliquer les raisons de leur présence. Sur les murs et au sol, des os de poulets, des plumes, des taches de

sang séché et des dessins ésotériques réalisés au charbon égalaient la cabane.

Il décrira sa rencontre avec Jacquet si on le lui demande. Cela pourra fournir un précieux indice car lorsque le jeune homme est venu, il était un peu énervé, il avait bu, et délirait à moitié. Il a bien demandé à ce que Georgina tombe amoureuse de lui ainsi que de l'aide pour la libérer, mais il s'est aussi emporté contre le maître Lafeuille et sa plantation *maudite*, probablement à cause de l'alcool. À ce moment-là, la cabane a tremblé et le poulet décapité pour le rituel s'est relevé pour attaquer les occupants de la cabane. Jacquet semblait alors terrifié et a pris ses jambes à son cou à son tour. Cela contredit la version du jeune homme.

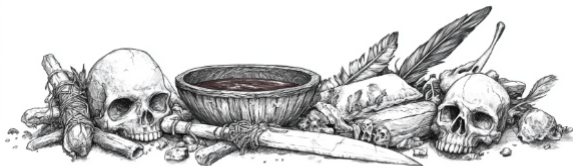
S'il est questionné sur le moyen de lever la malédiction, Patte de Poule préviendra les PJ qu'il est en mesure de les renseigner, mais que ses services impliquent aussi une dette dont ils devront s'acquitter un jour... Il laissera planer le doute quant à la nature de cette dette. Ils seront dès lors libres de refuser l'offre, dans ce cas, il prendra congé d'eux et les priera de partir à moins qu'ils n'aient un autre service à lui demander. Il fixera alors les mêmes conditions avant de les écouter.

Si les PJ acceptent le marché, le voodan leur demandera des détails sur la nature de la malédiction. Une fois qu'ils auront tout décrit, il leur donnera des renseignements pour lever les malédictions qu'il a pu identifier d'après les informations données. Ces méthodes sont décrites plus loin dans Comment résoudre le problème, mais l'homme les donnera sous la forme ésotérique suivante :

- Il indiquera que Jacquet a certainement attiré la colère des dieux (il adapte ainsi son langage à des personnages qui ne connaissent pas *Ravenloft*, et n'ont pas conscience de l'exis-

tence des *Sombres Puissances*) et qu'il est à l'origine de tout ou partie des problèmes actuels.

- Pour lever une malédiction pesant sur des personnes, il faudra obtenir le pardon des personnes offensées. Ces personnes pourraient en retour demander une compensation ou une expiation de la part de l'offenseur. C'est donc le cas du maître du domaine (voir plus bas), car c'est bien lui qui a été offensé par Jacquet. Toutefois Patte de Poule ne le nommera pas expressément afin que les personnages puissent en déduire que ses héritiers peuvent se substituer à lui s'il a été éliminé.
- Concernant la maison, d'anciens rituels religieux (sous-entendu des sorts de prêtres, mais sans préciser lesquels) pourront la délivrer de la malédiction. Sinon la destruction pure et simple devrait être efficace. Dans le cas contraire, l'esprit pourrait se retourner contre les PJ.
- Le noircissement de la terre est un phénomène que Patte de Poule ne peut expliquer, mais il indiquera qu'il est certainement surnaturel et qu'il faut en trouver la source pour y remédier.
- Il pourra aussi conseiller les personnages sur la maladie s'ils en présentent les symptômes, mais pas sur une simple description. Il expliquera alors qu'il s'agit probablement d'une malédiction et tout comme pour le sol, il faut en trouver la source pour la lever. Il pourra enfin évoquer le fait que s'il s'agit bien d'une maladie surnaturelle, l'aide d'un prêtre pourrait aussi être efficace.



Le domaine

La mare et le saule

Un imposteur a pris l'aspect d'une mare d'eau, il tente de sauter sur tout personnage ou ouvrier isolé passant à proximité. Par contre, il reste placide s'il y a trop de monde et attend une autre cible.

Imposteur (1) : CA 8 ; DE 3 ; DV 5+2 ; pv 27 ; TAC0 15 ; AT 1 ; D 1d4 ; AS réplique ; DS paralysie ; RM - ; T P (1,20 m de diamètre) ; Mo 9 ; PX 65. *(BM Ravenloft p.38)*

À côté de lui se trouve un saule étrangleur qui jadis fournissait de l'ombre aux promeneurs venant se reposer sur le banc. Il est prêt à agripper toute victime de l'imposteur qui réussirait à s'échapper.

Saule étrangleur (1) : CA 5 ; DE 1 ; DV 5 ; pv 22 ; TAC0 15 ; AT 1d6 et bouche ; D 0 et 2d4 ; AS branches ; DS canalisation de sorts ; RM spéciale ; T G (3,60 m) ; Mo 15 ; PX 1200. *(BM Ravenloft, Vif aubier p.65)* Ce monstre est la version saule du vif aubier, ce ne sont pas ses racines qui attaquent mais ses branches.

Les champs

Les épouvantails sont répartis en plusieurs groupes de trois dans les champs, ils attaquent les ouvriers à leur retour. Le raccourci qu'ils empruntent à travers bois débouche près d'un groupe. Si les PJ passent par ce secteur après l'attaque, ils voient les corps de cinq ouvriers dont les visages, et tout ce qu'ils ont de chair non protégée, sont boursoufflés et couverts de piqûres d'insectes.

Épouvantails ravenloftiens (3) : CA 8 ; DE 9 ; DV 3 ; pv 18, 15, 14 ; TAC0 17 ; AT 1 ; D 1d4 AS odeur magique ; DS im-

munités ; RM - ; T M ; Mo 19 ; PX 420.
(*BM Ravenloft p.21*)

Des groupes de corbeaux contaminés se retrouvent sur les champs pour picorer les cadavres. Ils pourraient attaquer par volée quelqu'un d'isolé dans les champs. Ils sont de toutes façons de mauvais présages.

Corbeaux (10) : CA 7 ; DE 1, en vol 36 (B) ; DV 1-2 pv ; pv 1 ; TAC0 20 ; AT 1 ; D 1 ; AS sur 19 ou 20 attaque l'œil de sa victime et en cause la perte ; DS - ;. RM - ; T P ; Mo 9 ; PX 15 chacun. (*BM AD&D2 p.279*)

La cabane

Ce petit chalet en bois situé à l'écart de la maison ne comporte qu'une seule pièce, mais son toit en pente s'élève jusqu'à quatre mètres et des planches en hauteur laissent supposer l'existence d'un grenier. À l'intérieur règne une odeur de vieux bois vermoulu. Il y fait chaud et les épais murs de rondins renforcent cette atmosphère oppressante. Une impressionnante charpente avec de larges poutres soutient le toit. C'est à l'une d'elles que pend encore Georgina, ses pieds nus flottant à un mètre du sol. Son corps inerte ne semble pas trop abîmé, laissant présager qu'il est là depuis peu. L'angle droit formé par son cou indique clairement qu'il est brisé.

Tant que personne ne la touche, Georgina restera dans cet état inerte. Au moindre contact elle s'animerait violemment et battrait frénétiquement des jambes pour se détacher, de plus elle pousserai des grognements rauques à cause de sa trachée écrasée. Cela durera jusqu'à ce qu'on la libère, ou que ses visiteurs quittent les lieux. Voir Georgina s'animer ainsi entraîne un jet de Peur pour les PJ.

C'est évidemment Charles qui l'a tuée lorsque la malédiction s'est manifestée.

Grâce à sa nouvelle force, la blême n'a eu aucun mal à la hisser. En mourant la jeune femme a maudit son assassin et est devenue un walpurgeist.

Même si elle n'en a pas après les PJ, elle pourrait s'en prendre à eux lorsqu'elle s'animerait s'ils l'empêchent d'aller chercher Charles. Elle sera également susceptible de discuter avec eux de manière neutre, surtout lorsqu'elle se rendra compte que la mort de Charles ne la libère pas. Ce ne sera pas facile avec sa trachée écrasée, car elle ne pourra émettre que des grognements rauques.

Georgina, walpurgeist : CA 4 ; DE 9 ; DV 5 ; pv 21 ; TAC0 15 ; AT 2 ; D 1d6/1d6 ; AS strangulation ; DS immunités, indestructible ;. RM - ; T M ; Mo 9 ; PX 650.
(*BM Ravenloft p.66*)



La maison

Ce grand manoir aux murs blancs possèdent de grandes fenêtres en fer forgé au rez-de-chaussée, et d'épais volets peints en vert. Un observateur attentif notera que les fenêtres les plus à gauche de la façade sont en réalité des vitraux évoquant des scènes agricoles. Et qu'il y a beaucoup plus de fenêtres dans l'angle nord-est, à travers lesquels on pourra discerner un peu l'intérieur du salon d'été. Toutes ces fenêtres sont faites d'un verre grossier qui floute la vue. Il y a un étage avec de nombreuses fenêtres plus petites, quant au toit il est fait de bardeaux peints en vert. Le bâtiment ne possède que deux entrées, la double porte principale, en bois épais et ornée d'une ferronnerie aux motifs délicats, et la porte de service au sud-est, moins élégante mais tout aussi résistante. Aucun de ses deux accès n'est verrouillé. La maison est maudite et elle cherchera à se débarrasser des intrus en les harassant jusqu'à ce qu'ils fuient, seule la famille Lafeuille sera épargnée.

Note : aucune créature extérieure ne pénétrera dans la demeure, en particulier les guêpes des épouvantails.

1. Entrée : ce large vestibule au plancher lustré et aux murs lambrissés contient deux statues en albâtre qui bordent une voûte menant à la salle de l'escalier. Elles représentent toutes les deux la même jeune femme vêtue d'une simple toge et dont le regard est tourné vers le ciel. Des porte-manteaux, ainsi que de grandes amphores en métal destinées aux cannes ou aux armes sont disposés près de l'entrée, l'un d'eux contient un gourdin. Deux miroirs carrés de grande taille se font face sur les murs latéraux, et en dessous d'eux, deux petites consoles de bois précieux placées contre les murs supportent des chandeliers en argent (valeur 5 po chacun). En plus de l'arche à l'est s'ouvrant sur l'escalier, il y a une porte de chaque côté de cette salle.

La maison réagira à la présence d'intrus en :

- brisant un miroir si un PJ se reflète dedans
- faisant claquer l'une des portes sur un PJ. Test de Dextérité pour l'éviter ou 1 point de dégât.
- faisant basculer et rouler une des lourdes amphores en métal dans les pieds des PJ si ceux-ci se mettent à courir. Test de Dextérité pour l'éviter ou chute entraînant 1-2 points de dégât.

D'autres désagréments moins invalidants peuvent être envisagés, tels que des échardes provenant du lambris, une fumée épaisse et piquante si les chandelles, sont allumées, une décharge d'électricité statique si on s'empare d'un chandelier...

2. La cuisine : plusieurs tables servant à la préparation des plats sont disposées le long des murs, de la nourriture traîne encore dessus, comme abandonnée à la hâte. Des armoires contiennent une multitude d'ustensiles et de pots. Un grand bac bleu et blanc, en fer émaillé, est posé sur une table au nord-est. Des brocs remplis d'eau traînent au sol à côté. Une grande cheminée domine le mur ouest, une grande marmite est installée au centre du foyer, la nourriture à l'intérieur est moisie.

Réaction de la cuisine :

- Louches, couteaux, fourchettes partiront à grande vitesse vers les PJ tous les deux rounds. Un jet de sauvegarde contre souffle sera nécessaire pour les éviter, faute de quoi ils infligeront 1-2 point de dégâts à chaque rafale.
- Les aliments pourraient s'animer et surprendre un magicien en pleine incantation, ou quelqu'un en train de boire une potion. En particulier les têtes de gibier, dont les yeux se mettront à bouger et les dents à claquer. Cela ne fonctionnera que la première fois.

- De la graisse au sol pourrait faire glisser.
- Des effluves nauséabondes, ou de la fumée noire pourrait rendre la cuisine irrespirable ou obscurcir la vue.

3. La réserve : cette petite pièce à l'écart sert d'entrée aux employés et de lieu de stockage pour les denrées. De nombreux tonneaux, tonnelets, boîtes en tout genre et garde-mangers encombrant l'endroit. Les portes ne sont pas verrouillées. L'une d'elles donne sur un petit couloir de service, sans lumière, qui débouche sur la salle à manger (5).

4. Les escaliers et le hall : cet endroit est décoré de plusieurs tableaux représentant des paysages agricoles. Sur un autre tableau, Charles Lafeuille pose seul devant son domaine, vêtu d'une tenue à la hauteur de son statut, une rapière au côté, et sa chevalière bien visible. L'autre tableau le représente en compagnie d'Éléonore et des enfants, il a été réalisé il y a deux ans tout au plus. Des appliques supportant des lampes à huile sont installées à intervalles réguliers entre les tableaux. Le double escalier dessert l'étage.

5. La salle à manger : la famille prend tous ses repas ici, et y organise parfois des dîners avec d'autres propriétaires du domaine. Les armoires contiennent une ménagère en argent complète, ainsi que des gobelets en argent, des assiettes en porcelaine, de nombreux plats, des nappes et des serviettes. Le tout est parfaitement entretenu et vaut environ 250 po l'ensemble. Un grand miroir domine le mur est. Il ne dégage aucune magie, pourtant il possède le pouvoir étrange de révéler la vraie nature des créatures vivantes. Ainsi, il permettra de démasquer la veuve rouge, qui l'évitera où le brisera si elle y est confrontée. Le vrai visage d'un personnage sous l'effet d'un sort d'*altération de l'apparence*, ou même de *métamorphose*, sera révélé. Le miroir ne fonctionne pas sur les morts-

vivants ni hors de la maison d'un noble Souragnien.

Ici la maison réagira en faisant tomber une chaise dans les jambes d'un personnage en train de se déplacer, ou en faisant bruyamment trembler les armoires remplies de vaisselle.

6. Le jardin d'hiver : Éclairée par les immenses baies vitrées donnant sur le jardin, cette grande salle a été équipée de fauteuils et banquettes confortables, ainsi que d'une longue table basse. Un grand coffre dans un coin contient quelques instruments de musique : tambourin, violon, flûte, ainsi que divers jeux de société en bois. Une bibliothèque entre les deux portes du mur est contient des livres usés traitant d'une multitude de sujets. Enfin une petite cheminée installée contre le mur sud, bien que peu utilisée lâchera de gros blocs de suie sur la tête de quiconque s'y aventurerait pour vérifier son conduit. Le jeu en vaut toutefois la chandelle, car une brique amovible masque une petite niche qui abrite un rouleau à parchemin en cuir. À l'intérieur se trouve un parchemin de retour (*Royaume d'Épouvante p.55*).

7. La chapelle : Cette petite salle dégage une atmosphère calme et sereine. Les murs sont recouverts de lambris, et les trois fenêtres sont en fait des vitraux représentant des scènes agricoles. Sous l'un d'eux se trouve une statue blanche d'environ 1,50 m de haut représentant une femme en toge. D'après les ouvriers travaillant dans la maison, il s'agit d'une représentation du dieu du Bien, sans qu'ils sachent vraiment qui est ce dieu. La statue en albâtre est similaire à celles présentes dans l'entrée pour tout ce qui concerne son aspect et sa fabrication, mais possède en plus quelques pouvoirs magiques. Elle dégage une aura magique non identifiable. Elle octroie un effet bénéfique à toutes les personnes qui la touchent, mais seulement une fois par jour. Elle peut ainsi soigner une maladie ou une blessure légère, offrir les effets

d'un sort de *bénédictio*, *sanctuaire* ou *apaisement*. Enfin si un personnage est maudit par l'attaque des épouvantails, elle est en mesure de l'en délivrer, mais pas d'une autre malédiction. Personne dans la maison n'est conscient de ces pouvoirs ou ne les utilise de manière systématique. Mais dans le cadre de leur pratique religieuse, ils ont pris l'habitude de la toucher lorsqu'ils la prient. Les soins accordés n'ont pas d'effets très visuels ni immédiats, les points de vie se récupèrent au rythme de 1 par jour, les maladies disparaissent inéluctablement en plusieurs jours. Cette statue n'a aucun pouvoir hors de la maison d'un noble Souragnien.

Charles Lafeuille se trouve dans cette pièce et y attend les PJ. Il n'a pas de raison d'en sortir pour aller s'occuper d'intrus, sauf si les intrus en question le provoquent dans un style théâtral. Dans ce cas il relèvera le défi avec plaisir. Hautement intelligent, la blême parle et menace ses adversaires, elle adore ça d'ailleurs, et se prend pour un indestructible héros de littérature haut en couleurs. Il ne sait pas que c'est Jacquet qui est à l'origine de son malheur. Il n'est pas encore conscient de son état de mort-vivant, et se considère toujours comme un propriétaire noble de Souragne. Il ne reste que 25 % de sa mémoire de Charles Lafeuille et c'est aussi le pourcentage de chance de le convaincre d'accorder son pardon grâce à une solide argumentation, ou par la ruse (le MD pourra accorder un bonus aux joueurs s'ils se montrent convainquants). Il hante la petite chapelle de la maison et lance des menaces fleuries à quiconque en approche. Hormis ses vêtements de noble, il porte sa rapière à la ceinture, et à son annulaire son sceau marqué d'un CL stylisé. Cela permettra à des PJ sceptiques de l'identifier.

Dès que le combat s'engage il tire sa rapière pour attaquer les PJ. À la fin du premier round son instinct de blême

prend le dessus et lui fait lâcher son arme au profit de ses griffes et crocs.

Charles Lafeuille, blême : CA 4 ; DE 15 ; DV 4 ; pv 24 ; DE 15 ; TAC0 3 ; ATT 3 ; D 1d4/1d4/1d8.; AS paralysie ; DS odeur, immunités standards des mortsvivants ; RM 10 % ; T M ; Mo 18 ; PX 850. (*BM AD&D2 p.178*). *Sa malédiction lui a conféré une résistance minimale à la magie.*



8. La bibliothèque : de nombreux rayonnages le long des murs soutiennent quantités de livres, de parchemins, traitant de différents sujets allant de l'agriculture à l'histoire. Il y a aussi des objets plus rares comme des boîtes contenant

des insectes épinglés, un écorché de souris, des petites statues de divinités lointaines... Plusieurs fauteuils en bois, avec des accoudoirs et de hauts dossiers, sont disposés autour d'une table centrale. C'est ici que les enfants sont éduqués par Diane, Téofil ou leur père. Deux jeux d'épées longues d'apparat sont accrochés en croix sur le mur. Elles ne causent que 1d4 de dégâts et se plient sur un résultat de 1 à 5 au jet d'attaque.

Premier étage

Au premier étage le plancher craque dans le silence de mort, ce qui trahira immédiatement les personnages. Au moment opportun, des planches pourraient également rebiquer, s'enfoncer et faire trébucher quelqu'un. Elles sont aussi pleines d'échardes. Les planches craquent et se cassent, de même que les balustrades. Les statues représentant des nymphes se révèlent coupantes au contact, et peuvent basculer sur un PJ de petite taille.

9. La chambre des enfants est composée de deux grandes pièces en enfilade et délimitées par une arche. La première contient des armoires de vêtements, des coffres de jouets en bois, ainsi que des fauteuils confortables dédiés aux nourrices. Les meubles et leur contenu sont de qualité supérieure. La seconde pièce, un peu plus petite, abrite de grands et larges lits (pour des enfants), des tables de chevets, des pots de chambre et est éclairée par deux grandes fenêtres. Les enfants sont bien dans cette chambre, emmaillotés dans des cocons de soie collés au mur près des fenêtres. On peut les entendre gémir faiblement. Ils ont déjà vu leur mère transformée, mais leur esprit a occulté ce souvenir (un personnage avec la compétence hypnose pourrait le faire émerger et même soigner les traumatismes engendrés).

Les deux enfants sont état de choc, Ambrose, l'aîné, est léthargique, tandis que Félix est pris d'une rage insensée. S'il est libéré, il se mettra à courir et à taper tous ceux qu'il croisera jusqu'à l'épuisement, ce qui viendra très vite à cause de son état de déshydratation et de malnutrition. Évidemment si leur mère se transforme à nouveau devant eux, le choc risque d'être encore plus violent. Mais s'ils survivent, ils seront plus faciles à convaincre d'accorder leur pardon à Jacquet si Charles est déjà mort (sans forcément comprendre pourquoi on leur demande ça). En tant qu'héritiers, l'ordre d'ânesse est important pour l'octroi du pardon.

10. Le bureau de Charles : cette pièce bien rangée est dominée par un grand bureau en chêne sur lequel sont posés des livres de comptes, des feuilles de parchemins, une bougie rouge, un chandelier et divers ustensiles d'écriture. Plusieurs fauteuils confortables, rembourrés et recouvert de tissus sont disposés de part et d'autre du bureau. Sur les murs, des bibliothèques soutiennent des livres, parchemins et différents coffrets. L'une de ces boîtes contient environ 400 po, réparties dans cinq bourses. Sur les étagères, on peut trouver un odorant étui en bois de camphre, qui contient les parchemins établissant les actes de propriété de la famille Lafeuille, ainsi que les limites du domaine. Si un des PJ s'y intéresse et va explorer les limites au nord, il pourra voir que la contamination du sol s'y arrête brusquement. Trois tableaux sont accrochés aux murs, le premier représente la maison, et les deux autres les champs. Sur ces derniers le village ouvrier n'apparaît pas.

11. La suite des parents : cette suite est composée de trois pièces. La seule porte y donnant accès s'ouvre sur l'antichambre qui dessert les deux chambres.

11a. L'antichambre : on y trouve des malles et des armoires contenant des vêtements de chacun, mais aussi du

linge de maison. Une vasque avec un broc rempli d'eau, ainsi qu'une coiffeuse avec un miroir ovale, et de larges tabourets rembourrés et recouverts de velours. Des brosses, des peignes, ainsi que des produits de beauté sous la forme d'onguents dans des pots en terre trônent sur la coiffeuse. Tous ces objets luxueux ont beaucoup de valeur mais sont difficilement vendables.

11b. La chambre du maître : un grand lit à baldaquin occupe ce lieu, il n'est pas défait. Deux tables de chevet le bordent à la tête, un pot de chambre est caché en dessous. Dans un coin, une chemise à jabot et une veste à queue de pie ont été posées sur un valet. De grands rideaux sont suspendus devant la fenêtre, et un tableau représentant la famille est suspendu sur un des murs. Une dague de maître +1, mais non magique, est cachée derrière l'une des tables de chevet. Des chandeliers sont également posés sur les deux tables de chevet. Sous une latte de plancher, un coffret long en bois, verrouillé et piégé avec une lame rouillée, conserve toute la fortune de la famille, soit environ 10 000 po en monnaies diverses, ainsi que des petits lingots d'or.

11c. La chambre de la maîtresse : La jalousie d'Éléonore l'a transformée en veuve rouge. Elle a occulté la fenêtre de sa chambre avec de la toile, et allumé quelques bougies posées afin de créer une ambiance tamisée. Tout ceci a rendu les contours de la chambre moins discernables. Elle dispose elle aussi d'un lit à baldaquin, de deux tables de chevet et d'un pot de chambre. Mais elle les a repoussés dans un coin et a disposé une sorte de tapis moelleux au sol. Il faut s'en approcher pour voir que c'est de la soie d'araignée. Dès qu'un être masculin entre dans la salle, elle essaie de flirter avec et se montre très entreprenante en s'approchant de lui et en l'enlaçant. Évidemment, elle voudra le tuer, mais d'abord elle essaiera de le charmer pour

qu'il fasse sortir ses compagnons et se retrouve isolé.

Découvrir la véritable nature de la veuve rouge, lors de sa transformation, impose un *test d'horreur*. Les enfants s'ils sont là, s'enfuiront en courant. S'ils ne le peuvent pas, ils finiront par être tués par leur mère.

Éléonore Lafeuille, veuve rouge : CA 4 ; DE 9, sur toile 12 ; DV 6+3 ; pv 36 ; TACO 13 ; AT 1 ; D 1d4 ; AS poison, étreinte, toile ; DS invocation d'araignées ;. RM - ; T M ; Mo 9 ; PX 3000. (*BM Ravenloft p.64*)

Dans une des tables de chevet se trouve un petit coffret verrouillé contenant les bijoux d'Éléonore. Des bagues, colliers, et boucles d'oreille en bon nombre, pour une valeur de 1 000 po.

12. Le coin des domestiques : cette grande salle contient plusieurs tables et tabourets utilisés pour reprendre les vêtements ou en confectionner de nouveaux. Les tissus utilisés pour les rideau et les meubles sont aussi conçus ici. De grosses armoires remplies de rouleaux de lin et accessoires de coutures occupent les murs. Un simple escalier de meunier donne accès aux combles abritant les chambres.

13. Les chambres des domestiques : ces minuscules chambres d'appoint sont destinées aux domestiques qui devraient passer la nuit à la maison. Il s'agit de Diane, la nourrice, Téofil le majordome, Léonie et Aleyde, deux servantes. Elles ne possèdent chacune qu'un lit simple et un pot de chambre. Dans celle de Téofil, un trou a été creusé dans la structure du lit et une petite bourse avec 3 po y a été dissimulée, fruit d'une rapine du majordome.

Le village des ouvriers

Composé d'une trentaine de huttes en bois aux toits de chaume, ce village accueille autant de familles à raison de 3 à 5 occupants par logement. Certaines personnes, comme Zylie, vivent seule dans leur propre hutte. À l'inverse, les jeunes hommes et les jeunes femmes se regroupent dans des huttes jusqu'à fonder une famille et disposer de la leur. Les contremaîtres et leurs familles occupent des cabanes un peu plus grandes disposant de vraies portes. Elles sont situées en bordure du village, près des champs et leur permettent de mieux surveiller les ouvriers. Plusieurs granges se trouvent à proximité des maisons des contremaîtres, c'est là que sont entreposées les récoltes avant d'être amenées en ville. Des chariots sont rangés non loin, près d'un enclos avec des ânes très nerveux. Hormis de la nourriture, des outils et quelques effets personnels, il n'y a rien d'intéressant ici.

Résolution



La malédiction est multiple et nécessite plusieurs actions.

1. La malédiction sur le domaine : c'est lorsque Lafeuille a voulu abuser de Georgina qu'il a déclenché sur lui et sur sa maison la double malédiction initiée par Jacquet. Il faut d'abord détruire la maison principale ainsi que la dépendance dans laquelle Charles a commis son forfait, et où se trouve encore Georgina. C'est toute la maisonnée qu'a maudit Jacquet, pas uniquement Charles. Cela fera disparaître la noirceur de la terre, et exorcisera la maison. Il est tout simplement possible de les brûler une fois vides. Un sort de *délivrance de la malédiction* lancé sur chaque maison et assorti d'un jet de sauvegarde de celles-ci (12 ou plus) aura le même effet. Un *souhait mineur* lèvera automatiquement cette malédiction sur tous les bâtiments et le domaine. La maison étant animée

d'intentions maléfiques, cela devrait aider les PJ à décider de son sort. Par la suite, la terre recouvrera son aspect normal en un mois environ. Les personnes contaminées verront les taches sur leur corps disparaître et leur Constitution remonter doucement, comme décrit plus haut. Les différentes créatures ayant fait leur apparition avec la contamination devront par contre être chassées ou détruites, hormis les épouvantails et les corbeaux qui redeviendront normaux.

2. La malédiction sur le maître et sa famille : c'est ce qui a transformé Lafeuille en blême lorsqu'il a voulu profiter de Georgina. Ne comprenant pas ce qui se passait, il a soupçonné la jeune femme d'en être à l'origine et l'a pendue pour la punir. Il n'est plus possible de lever la malédiction sur le maître suite à ce meurtre. Mais il reste possible de la lever sur le reste de sa famille, et pour cela il faut obtenir le pardon du maître de maison. Car même si ses mœurs peuvent sembler discutables pour des étrangers, il reste une des victimes de cette histoire.

Il sera extrêmement difficile d'obtenir son pardon. Principalement parce que son changement de nature lui a ouvert de nouveaux horizons et aussi parce que pardonner un laquais ne présente absolument aucun intérêt pour lui. Toutefois, l'exécution publique de Jacquet, devant lui, tout en énonçant les faits qui lui sont reprochés, et en accompagnant le tout d'une prière au Seigneur de la Mort peut se substituer à son pardon. La plupart des ouvriers et des contremaîtres seront également favorables à cette sanction s'ils découvrent l'implication du jeune homme. Ils pourront improviser une cérémonie réunissant ces éléments. Si les PJ s'en chargent, ils attireront les *Sombres Puissances de Ravenloft* sur eux (faire un test des Puissances avec 1 % de chance). S'ils ne le font pas, ce sont les ouvriers sous le coup de la colère qui lyncheront Jacquet quelques jours plus tard, faisant de lui aussi un walpurgeist qui poursuivra tout le

monde, y compris les PJ, et sans pour autant lever la malédiction sur le maître. À défaut du maître, ses enfants, s'ils ont été secourus, pourraient octroyer leur pardon en lieu et place de leur père. En effet à la mort de Charles, Ambrose, l'aîné devient de facto le nouveau maître du domaine. Il sera assez facile de le convaincre que c'est dans son intérêt, ou de le manipuler. Cette solution ne fonctionnera que si Charles Lafeuille a été détruit, sinon il reste seul maître du domaine avant ses héritiers. Éléonore n'étant pas officiellement héritière, elle ne pourra octroyer son pardon à la place de son mari. Ultime solution, l'invocation de l'esprit du maître après sa mort pourrait éventuellement apporter une solution, mais avec une contrepartie contraignante que seul un fantôme pourrait inventer. Cela ne changera toutefois rien à la malédiction qui pèse sur la terre et à la maladie qu'elle répand, dont la cabane abandonnée est l'épicentre.

3 . Georgina est une victime innocente, pour apaiser son âme et qu'elle puisse enfin reposer en paix, elle devra se venger de Charles Lafeuille, mais une fois éliminé, elle ne sera pas pour autant libérée de sa malédiction, à son grand étonnement. Il faudra qu'elle comprenne, peut-être avec l'aide des PJ, que son état est dû à l'obstination de Jacquet et qu'elle devra le faire payer pour accéder au repos éternel. Elle seule le peut, si quelqu'un d'autre le fait à sa place, elle ne trouvera jamais le repos éternel, et cherchera à se venger de ce dernier. Si les PJ tentent de s'interposer pour protéger l'un ou l'autre des coupables, ils pourraient en subir les conséquences.

4. Éléonore est une victime collatérale de toute cette affaire, néanmoins ses intentions malsaines envers Georgina n'ont pas manqué d'attirer sur elle l'attention des *Sombres Puissances de Ravenloft*. Elle est devenue une Veuve Rouge, condamnée à ne plus jamais quitter la maison principale. C'est sa jalousie qui est la cause de sa malédiction,

il y a peu de chance qu'une solution puisse être trouvée pour l'en soigner, sauf si le maître pardonne à Jacquet. Mais si une délivrance de la malédiction ou un souhait est utilisé sur la maison, la veuve sera libre de la quitter et s'enfuira probablement. Brûler la maison avec elle à l'intérieur est également une bonne option pour la libérer définitivement.

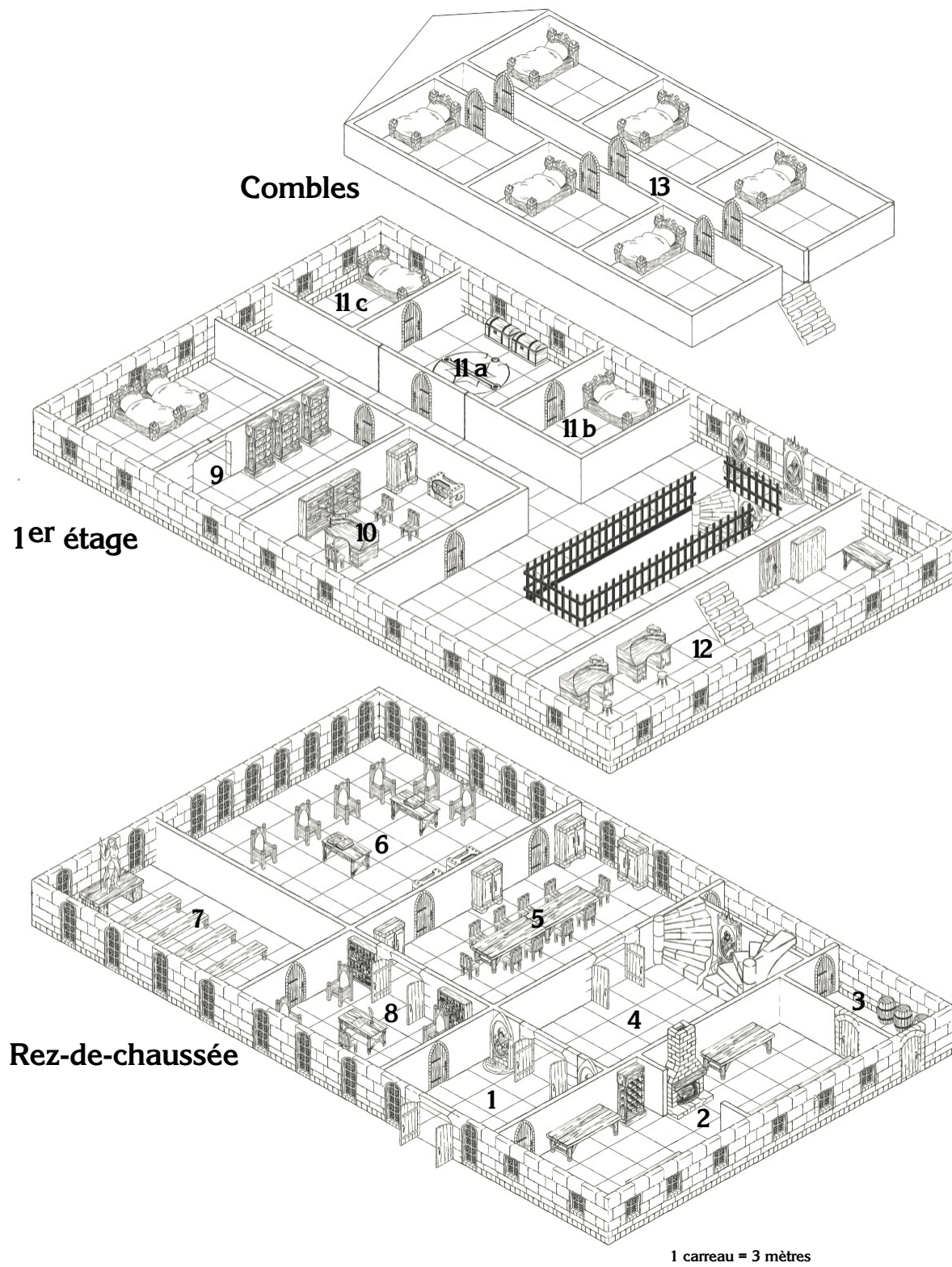
5. Les deux enfants sont des victimes, mais représentent aussi l'espoir de rétablir plus ou moins les choses. Leur situation est assez précaire, car leur mère n'hésitera pas à les dévorer si elle n'a rien eu à se mettre sous les mandibules d'ici une semaine. Les sauver permettrait d'obtenir un éventuel pardon de leur part envers Jacquet, si leur père est mort. Et une fois les malédiction levées, ils pourraient reprendre la plantation sous la tutelle d'un autre noble de la région jusqu'à atteindre leur majorité. Aucun autre maître de plantation n'osera les spolier de leur domaine une fois que toute l'histoire se sera répandue, avec son lot de rumeurs et d'exagérations. Les tuer ou les laisser mourir serait très néfaste pour les PJ qui devront en supporter les conséquences. Ne pas lever la malédiction pesant sur le maître Lafeuille en obtenant son pardon fera que les jeunes enfants seront eux aussi transformés en blême lorsqu'ils deviendront maîtres de la plantation à leur majorité, et par ordre d'ânesse.

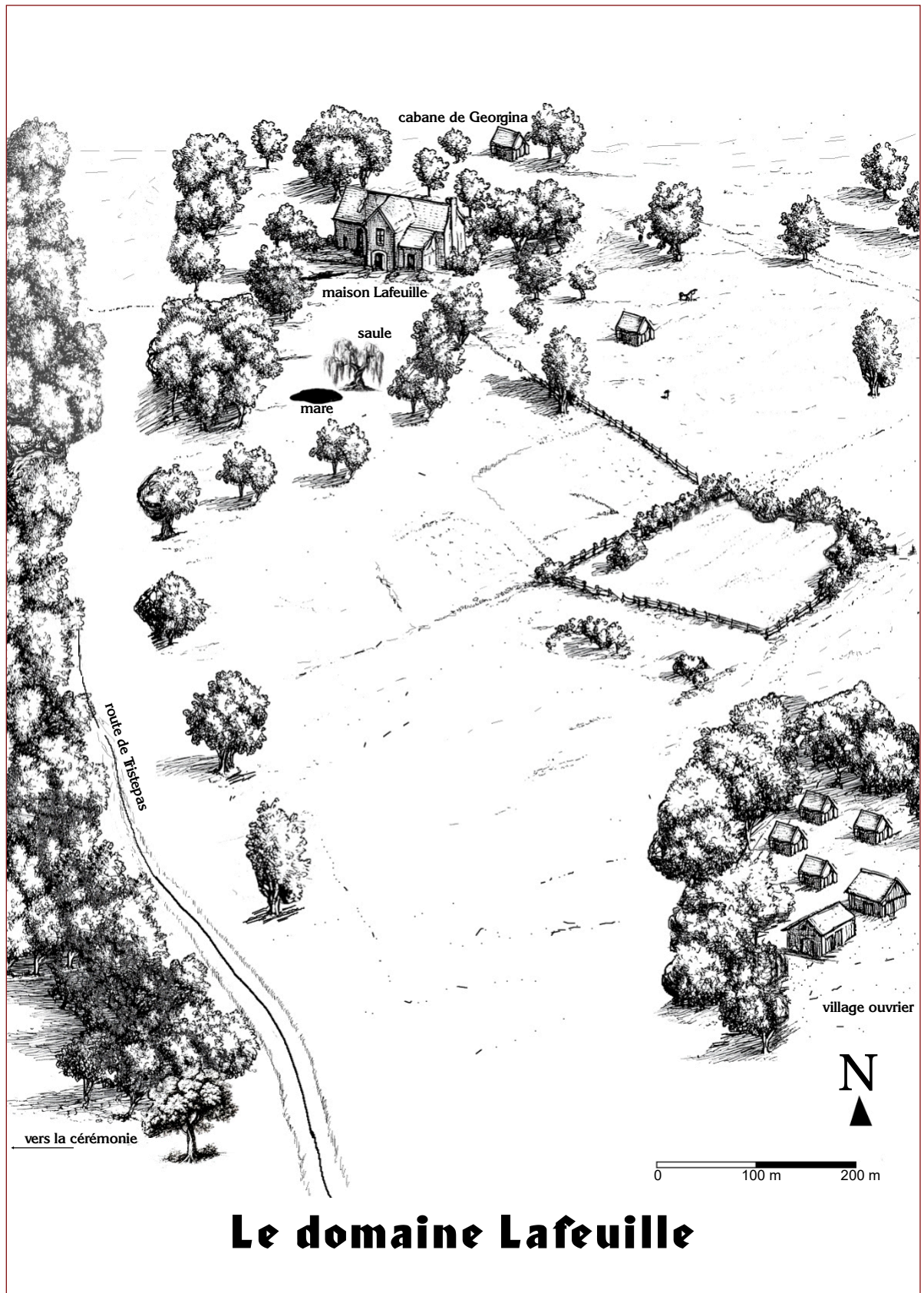
Conclusion

Si les PJ ont contracté une dette auprès de Patte-de-Poule, il apparaîtra au moment le plus inattendu d'une autre aventure pour réclamer son dû.



La maison Lafeuille





Le domaine Lafeuille

Horreur Gothique

SUR LA ROUTE DE PORT D'ELHOUR

Une aventure *non-officielle* pour 3 à 6 personnages de niveau 3 à 5 dans l'univers de *Ravenloft*, au sein du domaine de *Souragne*.

Ce scénario est écrit en utilisant les règles Avancées de Donjons & Dragons, mais est facilement adaptable à tout autre système de jeu ou édition. Les références utilisées sont celles des manuels de la 2^e édition.

Ce produit de fan n'est pas destiné à des fins commerciales. Les marques déposées utilisées restent la propriété de leurs auteurs respectifs.